烹饪

1. 烹饪的游戏性。烹饪的那些方面可认为是在play，是游戏性的体现。烹饪与美食任何人都无法离开，一日三餐。每天我都在做什么好吃的，肉，蔬菜，蛋，奶等。任何食材都要根据一定的规则进行加工，烹饪每种菜肴都是一个独立固定的过程，可以让人沉浸在其中，而独立于其他外界的一切。
2. 每个人都会去做烹饪，无论年龄与性别。只有娴熟与生疏之分，固定与创新之别。我每天都做，一日三餐之时。
3. 享受这种过程，沉浸，独立，创新，遵循一定的规则，同时又在不断摸索。无论从经济还是从健康角度看都是有很多益处的。最重要的目的是解决肚子饿的问题的同时，品尝美味。每种食材，或菜肴的加工都有各自的规则。如：（肉蛋奶等等，解释一下bla bla bla）
4. 游戏性的体验是它并不是强制性的，也无论某次烹饪的成功与失败，都不会影响其他事情。相对独立于其他世界。无论是否需要亲自烹饪都可以解决肚肚饿的问题，如可以去买吃的。遵循一定的规则，可以吸引注意力，专注于烹饪某种菜肴的特定过程。当结果是好的，会认为过程很享受。当重复同样过程时，可预知结果是好的，过程更加享受。
5. 基于Huizinga对玩的定义展开（Huizinga对玩有3个解释，解释什么是Play，内容在Framing Games里，可参考进行扩展）：

Play is older than culture进行展开。烹饪（吃）在动物界就有，吃是动物与生俱来的本能，更是生存的技能；人类文明形成之前就有烹饪的活动，烹饪与饮食塑造了特有的文化。（可列举食物内容，或者地区的不同的文化）。人类文明中有很多Ritual活动是跟食物有关，例如祈求上天降雨，希望年年丰收。

1. 烹饪这种Activity的两种程度分析烹饪是否是属于游戏。
   1. 烹饪是Serious（Telic State）时，是生存的本能，是延续生命的必需活动。同时存在一定的危险，例如：bla bla bla
   2. 烹饪时Playful（Paratelic State）时，是一种享受的活动，享受烹饪的过程，以及创新，发展，进步。同时它是可有可无的，不会影响个体的生存。
   3. 弱势Serious所述，烹饪的严肃性来看，它不属于游戏；若是Playful所分析，烹饪需要按照一定的规律，一定的条件，满足烹饪不同食材所需要的rules，需要一定的空间，时间，同时它又独立于其他世界，是一种non-serious的互动，所以是玩。
2. 烹饪若作为是玩耍的活动时是无太高的效率的。如计划烹饪怎样的菜肴，需要什么食材，计划购物清单，学习烹饪技巧，享受烹饪的时光，品尝最终成果的美味。如果一个人在饥饿难耐的时候是否还会做这些计划与安排？他一定会抓起一切能吃的东西或者随意煮点什么先填满肚子，这样烹饪怎能认为是是一种玩，更多地是在满足生存的本能。当烹饪是玩的时候，某种程度上说是在实现自我价值。当烹饪的菜肴被自己所赞同，或被他人所称赞的时候是一种鼓励，更是显示烹饪者自身的价值。也就是说烹饪是发现自我的过程。就跟动物界的玩耍是在练习生存本能一样，烹饪的过程中不断地发现更多的规律，不断地完善菜肴的品质，激发更多兴趣的时候，其自我的价值也在不断显现出来，最终不再是追求一个菜肴的品质，而是通过烹饪美食体现个体的存在，也可以说这是烹饪作为玩的角度的最大价值所在。
3. 烹饪的游戏性与实用性，或说严肃性与非严肃性仍然是模糊的界限，很多程度上无法确定是否一个正在烹饪活动的人是在享受这个过程，还是在以这个过程作为一种工作。如一个在烹饪的人，我们无法确定他是否在进行烹饪的游戏性，若他是一个厨师，那他就是在工作，是一种严肃性的活动，这种活动是他挣收入的方式，是赖以生存的依靠。若他是一个烹饪爱好者，那他进行的烹饪活动更多地在享受烹饪的游戏性。因为他不是在依靠烹饪生存，而是享受它带来的快乐。这种快乐可有可无，并不影响这个人的其它活动。
4. 使烹饪更像游戏，那就要放大它满足play定义的那些特性，提高它本身的快乐。如：simulate烹饪的过程，做成digital game。这种过程可有可无，本身不具有严肃性，更不会有什么危险存在。在美学角度及艺术性更令人快乐。例如应用于孩子身上。
5. 烹饪的游戏性包括它对于每种不同食材烹饪的rules，独立于其他世界，需要特定的时间，特定环境及人群上的非严肃性，定义烹饪是否是游戏还有一定的模糊，需要根据实际进行定义。基于这些讨论，可以认为烹饪是一种游戏。
6. 如何让烹饪的游戏性更凸显，不仅是它是否进行在享受烹饪的人的身上，更需要结合现在的技术能力提高它的游戏性，让它更有娱乐性，享受烹饪过程带来的更美味的结果也许是更需要讨论或值得关注的问题。